選手の操作方法

●ピッチング

①ピッチャーの位置
✚ボタンでピッチャーのプレートの位置(左・右)を決めます。

②球のスピード
✚ボタンで選択、
Ⓐボタンで決定。
●✚(上部)…速球
●✚(下部)…スローボール
●✚押さない…中速球

③コース
球のスピード決定後、投手がうなづいてから✚ボタンでコースを決め、Ⓐボタンを押すと投球動作に入ります。✚ボタンを8方向に押すことにより、投げわけられます。

④変化球
投手の手からボールが離れてから✚ボタンを上・下・左・右に押すことにより、変化球が投げられます。うまく操作をすることにより魔球が投げられるようになります。

●捕球
✚ボタンで野手をコントロールし、打球を取ります。

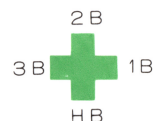
●タッチプレイ
✚ボタンで球を持っている野手をコントロールします。

●けんせい球
まず、Ⓑボタンを押し、画面がきりかわったら、✚ボタンで塁を指定してⒶボタンを押すと、けんせい球を投げられます。

●バッティング
✚ボタンで選択、Ⓐボタンでスウィング。
●✚の上…高め打ち
●✚の下…低め打ち
●✚の左…バッターが左へ移動
●✚の右…バッターが右へ移動
●✚押さない…真ん中打ち
(Ⓐボタンだけを押す)

●バント
✚ボタンの操作はバッティングと同じです。Ⓑボタンを押すとバントができます。ただし、相手投手がうなづいた後にⒷボタンを押してください。

●進塁とタッチアップ
塁上のランナーを進塁させるには、✚ボタンで塁を指定してⒶボタンを押します。

2B
3B ✚ 1B
HB

●盗塁
盗塁は✚ボタンで次の塁を指定して、相手投手がうなずく前にⒷボタンを押します。

●帰塁
走者は打者が打った瞬間に次の塁へ進塁しますが、打者を戻したい場合は戻りたい塁を✚ボタンで指示し、Ⓑボタンを押します。

※ゲームの登場人物や団体名は、実際の人物や球団とは関係ありません。

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。キミのディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう!

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名をよく確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A.B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20~	上の方法で処置できないときは、ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

エキサイティング ベースボール™

コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL. 03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1-5 TEL. 06-334-0335(代)
〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL. 011-232-3778(代)
〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL. 092-715-2367(代)

コナミ・テレフォンサービス

〔北海道地区〕 札幌011(851)3000 〔関西地区〕 大阪 06(334)0399
〔東北地区〕 秋田0188(24)7000 〔四国地区〕 松山0899(33)3399
青森0177(22)5731 〔九州地区〕 福岡092(715)8200
〔関東地区〕 東京 03(262)9110 大牟田0944(55)4444
〔北陸地区〕 新潟025(229)1141

DISK SYSTEM ファミリーコンピュータ ディスクシステム
KDS-EBS

ゲームをはじめる前に、まず準備。

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続して、本体のPOWERをONにします。きちんと接続していれば、マリオとルイージが追いかけっこをする画面が出てくるので、ディスクカードのSIDE Aを上にセットします。とくに、裏表には要注意。

画面がちゃんと出ないときは、もう一度、最初から接続を確かめ、きちんとディスクカードをセットしてください。

"NOW LOADING…"の表示のあと、右のような画面が出ます。でも、SIDE Aが上になってないと出てきません。

タイトル画面で右のようなモードセレクト表示が出たら、モードをセレクトします。このゲームには5つのモードがあり、SELECTボタンで選び、STARTボタンで決定します。

© KONAMI 1986
"SELECT MODE"
PENNANT MODE
U S MODE
PROGRESS MODE
EXCITING MODE
TRADE MODE

ディスクドライブの赤ランプがついているときはEJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチにさわらないでもう一度、説明書をよく読みましょう。

コントローラーの使い方

このゲームでは、投げる・打つ・走る・守るをすべてコントローラーで操作します。くわしい使い方は、あとのページでわかりやすく説明しています。

✚ボタン…………選手の移動、球種、塁指定や交代選手の選択に使います。

セレクトボタン…プレイモードの選択に使います。

スタートボタン…ゲームのスタート、タイムの警告に使います。

Aボタン…………バッティング、ピッチング、送球などに使います。

Bボタン…………バント、帰塁、盗塁、けんせい球のモード切り換えなどに使います。

モードが多い。だから、おもしろい。

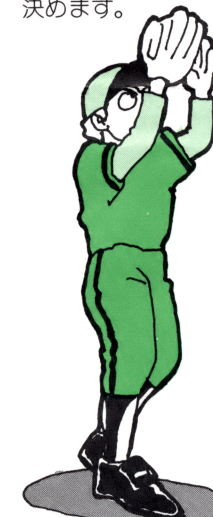
●ゲームの手順

①タイトル画面で"PENNANT MODE"を選びスタートさせると、コンティニュー画面が出てきます。そして、✚ボタンで"NEW GAME"か"CONTINUE"を選び、Ⓐボタンを押して決めます。"NEW GAME"を選ぶと、最初の対戦から始まり、"CONTINUE"なら前にゲームがセーブされた時点からスタートします。

↓

②次に12球団から1チームを選択します。✚ボタンで選びⒶボタンで決定します。

↓

③先発メンバー表示画面でメンバーを変えるかどうか決めます。

"YES"を選んだ場合…メンバーチェンジ画面が出ます。まず、メンバーと打順を決めます。

〈そのI〉"MEMBER"の中からチェンジしたいプレイヤーを決め(✚ボタンで▶を合わす)、Ⓐボタンを押します。〈そのII〉控え選手の中から希望する選手を選び(▶を合わす)、Ⓐボタンを押して交代していきます。〈そのIII〉メンバーチェンジが終了すれば、控え選手表の"POSITION"に▶を合わせⒶボタンを押すと完了です。

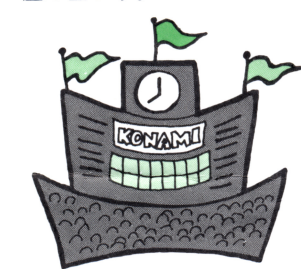
※AVGのついている選手が野手、ERAの選手が投手。

次にポジションを決めます。▶で"POSI"表の各ポジションを選びます。ポジションは選んだ順に1番から9番まで決定されていきます。(✚ボタンで選択、Ⓐボタンで決定)。

④先発メンバーが決まると試合開始。

⑤試合が終わると結果と順位が出ます。

メンバーチェンジ画面 用語の説明

AVG=打率
ERA=防御率
POSI=ポジション
P=ピッチャー
C=キャッチャー
1B=ファースト
2B=セカンド
3B=サード
SS=ショート
LF=レフト
CF=センター
RF=ライト

☆VS MODE

●ゲームの手順

①"VS MODE"を選びスタートさせると、チームセレクト画面が出ます。「PLAYER1」「PLAYER2」は、それぞれ同じチームを選ぶことはできません(✚ボタンで選択、Ⓐボタンで決定)。

②以下の操作とゲームの手順は"PENNANT MODE"のゲームの手順③④⑤と同じです。

☆PROGRESS MODE

●ゲームの手順

①タイトル画面で"PROGRESS MODE"を選びスタートさせるとコンティニュー画面が出てきます。

CONTINUEを選ぶと、次のようになります。

すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝してない場合⑤からスタートします。

すべてのノンプロチームに、それぞれ3勝している場合、「ノンプロと対戦」か「プロと対戦」の選択ができます。

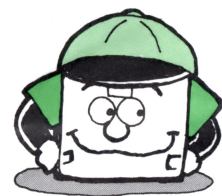
「プロと対戦」を選ぶとペナントレースへ参加できます。(順位は、セーブした地点から始まります)。

②NEWGAMEでオリジナルチームの名前登録画面が出ます。ここでは、点滅しているところへ✚ボタンで文字を選びⒶボタンで入力。また、選手のきき腕や投手のフォームも登録していきます。入力したら"OK"に▶を合わせⒶボタンを押し、次の選手の登録へ。

③すべての登録が終わると次に、"NEXT" "PLAY BALL"のどちらかを選びます(✚ボタンで選びⒶボタンで決定)。

"NEXT"を選んだ場合…④へ進みます。

"PLAY BALL"を選んだ場合…⑥へ進みます。

Ⓐ=名前を登録した順番
Ⓑ=選手の名前
Ⓒ=各パラメーターのイラスト(2パターンで動く)
Ⓓ=各パラメーターの略称
BT=バッティング力
DF=守備力 RN=走力
ST=スタミナ
PC=ピッチング力
Ⓔ=選手がPITCHER(ピッチャー)かFIELDER(野手)
Ⓕ=選手1人あたりの初期数値
これを5つのパラメーターにふり分ける。

④オリジナルチーム設定画面が出てきます。ここで"YES" "NO"を選択。

"YES"を選んだ場合…能力設定画面が出ます。ここで各選手のパラメーターを設定。

まずⒷボタンを押すと、イラストが動きます。そこへ、ポイントを入力。このようにして、与えられたポイントを各パラメーターに振り分けていきます。点数の振り分けが終わると、Ⓐボタンで次の選手の設定に進めます。

※点数は✚ボタンの上部を押せば加算、下部を押せば減点します。

※点数は投手が10ポイント、野手が6ポイントです。

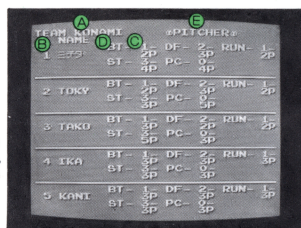
"NO"を選んだ場合…チームの特長をどれにするかというメッセージが出ます。4つの中から選びます(✚ボタンで選択、Ⓐボタンで決定)

⑤19チームの中から対戦相手を選びます。

⑥対戦チームが決まれば先攻・後攻チームのデーターを見るかどうかを決めます。

"センコウチームノデーターヲミル" "コウコウチームノデーターヲミル"を選んだ場合…チームのデーターが表示されます。✚ボタンの下部を押すと次のデータ一画面が現れ、上部を押すと前のデーター画面にもどります。

Ⓐボタンを押すと最初の画面が出ます。

Ⓐ=チーム名
Ⓑ=プログレスモードで名前登録した順番の番号と選手名
Ⓒ(下部)=現在(その時点)での各パラメーターのポイント数
(上部)=各パラメーターに入る基本値

Ⓓ=BT(バッティング力)
DF(守備力)
RUN(走力)
ST(スタミナ)
PC(ピッチング力)
Ⓔ=投手のデーターの時は、PITCHER
野手のデーターの時はFIELDER

⑦"ツギニススム"を選んで先発メンバー表示画面でメンバーを変えるかどうか決めます。このあとのゲームの手順はPENNANT MODEの③と同じです。

⑧いよいよノンプロチームと対戦です。

⑨チームの選手はゲームに勝っていくことでパラメーターがアップし、能力が上っていきます。パラメーターはチームのデーターとして、試合後ディスクに登録されます。

※CONTINUEにより登録されたデーターは消えません。

⑩すべてのノンプロチームに3勝すると、いよいよペナントレースへ突入。

まず、先発メンバーを設定するかどうかを決めます。操作は"PENNANT MODE"ゲームの手順③と同じです。さあ、試合開始です。

☆EXCITING MODE

●ゲームの手順

①タイトル画面で"EXCITING MODE"を選び、指示に従って先攻チーム(PLAYER1)のディスクを入れ、Ⓐボタンを押します。そして、PLAYER1のディスクを取り出し、後攻チーム(PLAYER2)のディスクを入れ、Ⓐボタンを押します。

②次に先発メンバー表示画面で、各チームの先発メンバーを変えるかどうか決めます。操作は"PENNANT MODE"ゲームの手順③と同じです。

③試合終了後、試合結果が出ると次に指示に従い各ディスクを入れ、Ⓐボタンを押しデーター入力を行ないます。

☆TRADE MODE

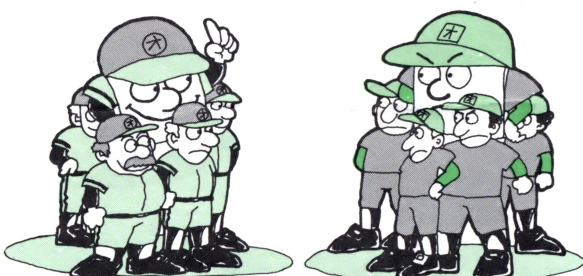
●ゲームの手順

①タイトル画面で"TRADE MODE"を選び、先攻チーム(PLAYER1)のディスクを指示に従いセットし、Ⓐボタンを押します。PLAYER1のデーターが読みとられます。

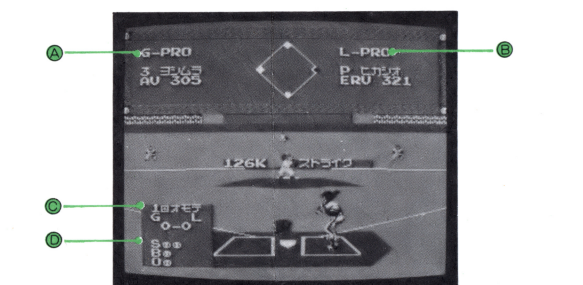
②後攻チーム(PLAYER2)のディスクを①と同じように操作。データーが読みとられます。

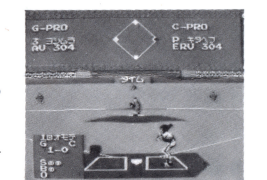
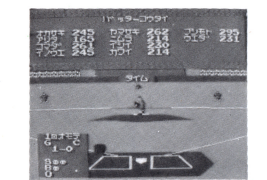
③「センコウチームノデーターヲミル」「コウコウチームノデーターヲミル」「トレードスル」の中から項目を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。

④「チームノデーターヲミル」を選ぶとチームのデーターが表示されます。チームのデーター表は全部で7画面。操作は"PROGRESS MODE"ゲームの手順⑥と同じです。Ⓐボタンを押す。と③の画面にもどります。

⑤「トレードスル」を選ぶとトレード画面になります。チームデーター表に出てくる番号が表示されているので、✚ボタンでトレードする選手を選びⒶボタンで決定します(先攻チーム、後攻チームどちらも同じことをする)。

⑥トレードする選手を決めると、メッセージが出され、Ⓐボタンを押すとトレード。Ⓑボタンを押すと、トレードはキャンセルされ、再び③にもどります。トレードは1対1。30人までOK。

⑦"EXCITING MODE"ゲームの手順③と同じ操作でデーターを入力します。

試合画面の表示

Ⓐチーム名 バッター 打率
Ⓑチーム名 ピッチャー 防御率
Ⓒチーム 得点
Ⓓストライク ボール アウト

●タイム…試合中STARTボタンでタイム(ポーズ)をかけることができます。※投手が投球フォームに入る前にかぎります。

●代打…タイムをかけて攻撃側のⒶボタンを押します。表示が出たら✚ボタンで打者を選びⒶボタンで決定します。

●リリーフ…タイムをかけて守備側のⒶボタンを押します。表示が出たら✚ボタンでリリーフピッチャーを選びⒶボタンで決定します。